

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mentari Fajrin Rizqi Karunia
NIM : K3211041
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KOMIK PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SENI RUPA DI SMA NEGERI 3 BOYOLALI TAHUN AJARAN 2015/2016**" merupakan hasil karya yang saya teliti sendiri. Sumber Informasi yang dikutip telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi saya adalah hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Januari 2016
Yang Membuat Pernyataan



Mentari Fajrin Rizqi Karunia

**MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KOMIK PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
SENI RUPA DI SMA NEGERI 3 BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:
Mentari Fajrin Rizqi Karunia
K3211041**

**Skripsi
Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapat gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Rupa**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Margana, M.Sc.
NIP 196006 32199103 1 001

Pembimbing II



Dra. MY Nong Yulianti, M.Pd.
NIP 195807051987022 001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari Rabu
Tanggal 13 Januari 2016

Tim Penguji Skripsi

Nama terang

Ketua : Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd
Sekretaris : Endang Widiyaniti, S.Pd, M.Pd
Anggota I : Des. Mangara, M. Sn
Anggota II : Dra. MY Ning Yulianti, M.Pd

Tanda Tangan

Disahkan oleh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret



ABSTRAK

Mentari Fajrin Rizqi Karunia. **MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KOMIK PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SENI RUPA DI SMA NEGERI 3 BOYOLALI TAHUN AJARAN 2015/2016.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler seni rupa dengan menggunakan media pembelajaran animasi sebagai sumber ide penciptaan komik di SMA Negeri 3 Boyolali; (2) visualisasi komik peserta kegiatan ekstrakurikuler seni rupa di SMA Negeri 3 Boyolali; (3) hambatan dan keberhasilan proses pembelajaran ekstrakurikuler seni rupa di SMA Negeri 3 Boyolali.

Bentuk penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan strategi studi kasus. Sumber data yang digunakan: informan, tempat dan peristiwa, dokumen dan arsip. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan *review informan*. Analisis data yang digunakan adalah analisis model alir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler seni rupa di SMA Negeri 3 Boyolali guru memberi kebebasan bagi peserta didik dalam berkarya sehingga pembelajaran tidak tergantung pada RPP. Proses pembelajaran ekstrakurikuler dengan menggunakan animasi sebagai sumber ide penciptaan komik melalui beberapa langkah: a) guru menjelaskan elemen-elemen komik, b) guru memutar animasi pendek berjudul *The Truth Behind Internet Dating*, c) peserta didik membuat *draft* komik, d) guru memutar video tutorial membuat komik, e) peserta didik membuat sketsa sampai *finishing* komik menggunakan tinta bak, f) analisis visual komik yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam menggabungkan elemen-elemen komik yang merupakan unsur utama dalam pembuatan komik.

Kendala yang ada selama proses pembelajaran adalah sarana prasarana yang kurang representatif, materi ajar kurang bervariasi dari guru dan siswa yang sering izin meninggalkan ruangan sebelum kelas selesai.

Kata kunci: ekstrakurikuler, komik, animasi

ABSTRACT

Mentari Fajrin Rizqi Karunia. **ANIMATION MEDIA LEARNING AS SOURCE OF COMIC CREATION IDEAS AT VISUAL ART EXTRACURRICULAR IN SMA NEGERI 3 BOYOLALI ACADEMIC YEAR 2015/2016**. Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Sebelas Maret University of Surakarta, 2016.

This research attempts to describe: (1) the learning process in the visual art extracurricular using animation media learning as source of comic creation ideas in SMA Negeri 3 Boyolali; (2) comic visualization of visual art extracurricular student in SMA Negeri 3 Boyolali; (3) the barriers and achievement in the process of visual art extracurricular learning in SMA Negeri 3 Boyolali.

This study was a descriptive qualitative research using case study strategy. The data sources used were: informant, place and event, document and archive. The purposive sampling was used as sampling technique. Techniques of collecting data used were interview, observation, and documentation. The data validation was carried out using data triangulation and informant review. The data analysis was conducted using a flow model of analysis.

The result of research showed that in visual art extracurricular learning in SMA Negeri 3 Boyolali the teacher gives the freedom for students to express their talent in creating comic so that the learning does not depends on the RPP (Learning Implementation Plan). Extracurricular learning process using animation as source of comic creation ideas through several steps: a) teacher explain the elements of comic, b) teacher showing short animation The Truth Behind Internet Dating, c) students making the comic draft, d) teacher showing tutorial video of making comic, e) students draw sketch untill the finishing step using chinese ink, f) visual comic analysis aims to determine the understanding of students in combining the elements of comic which is the main material in making comic.

The barriers existing during the learning process were irrepresentative infrastructure, inadequate teaching material from teacher and students are often permission to leave the room before the lesson finished.

Keywords: extracurricular, comic, animation

MOTTO

Hidup adalah proses. Berusahalah. Allah Ta'ala yang atur hasilnya

(Penulis)

Dan segala nikmat yang ada padamu datangnyanya dari Allah, kemudian apabila kamu ditimpa kesulitan, maka hanya kepadaNya kamu meminta pertolongan

(QS An Nahl 53)

Hendaklah langkah-langkahmu di jalan kebaikan itu seperti melangkah di pasir yang basah. Tidak terdengar suaranya namun bekasnya tampak dengan jelas

(Syafiq Reza Basalamah)

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan kepada:

- *Ayah, Ibu, kedua kakakku, adik dan keluarga besar yang senantiasa memotivasi serta mendoakanku*
- *Sahabat-sahabatku, Intan, Nouftika, Mentari Cahya, Lina dan Krisna yang selalu memberi semangat dan keceriaan*
- *Teman-temanku Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS 2011, PPL SMAN 3 Boyolali 2014 dan KKN UNS Papua Barat 2015 yang selalu mau berbagi cerita dan saling memberi semangat.*
- *Almamater*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas rahmat dan kasih sayang Allah Ta'ala, karenaNYA penulis mendapat kemudahan untuk menyusun skripsi yang berjudul **“MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KOMIK PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SENI RUPA DI SMA NEGERI 3 BOYOLALI TAHUN AJARAN 2015/2016”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Seni Rupa dari Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak yang terhormat :

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd, Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Margana, M.Sn, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
4. Dra. MY Ning Yulastuti, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Adam Wahida, S.Pd, M.Sn, selaku pembimbing akademik.
6. Kepala SMA Negeri 3 Boyolali Khaerul Anwar, S.Pd yang telah memberikan pelayanan yang baik saat penelitian berlangsung.
7. Subandiyo, S.Pd, guru pembimbing ekstrakurikuler seni rupa SMA Negeri 3 Boyolali yang telah memberikan informasi saat penelitian berlangsung.
8. Semua pihak yang terlibat dalam kelancaran penelitian ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan kasih sayangNya kepada semua pihak yang terkait.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan penulis. Meskipun demikian, penulis harap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang seni rupa.

Surakarta, Januari 2016

Mentari Fajrin Rizqi Karunia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN ABSTRACT	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Teoritis	3
2. Manfaat Praktis	3
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	4
1. Media Pembelajaran Animasi	4
a. Media Pembelajaran	4
b. Animasi	5

2. Tinjauan Tentang Komik	7
a. Sejarah Komik	8
b. Elemen Komik	10
c. Alat Membuat Komik	12
d. Bentuk-Bentuk Komik	13
3. Sumber Ide Penciptaan Komik	16
4. Pendidikan Seni Rupa	17
5. Ekstrakurikuler	19
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Berfikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	22
B. Bentuk dan Strategi Penelitian	22
C. Data dan Sumber Data	23
D. Teknik Sampling	23
E. Teknik Pengumpulan Data	24
F. Validitas Data	25
G. Teknik Analisis Data	25
H. Prosedur Penelitian	27
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi SMA Negeri 3 Boyolali	28
B. Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa SMA Negeri 3 Boyolali dengan Menggunakan Animasi sebagai Sumber Ide Penciptaan Komik	32
1. Pertemuan I	34
a. Persiapan	34
b. Proses Pembelajaran	35
2. Pertemuan II	44
a. Persiapan	44
b. Proses Pembelajaran	45

3. Pertemuan III	47
a. Persiapan	48
b. Proses Pembelajaran	48
C. Visualisasi Komik Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa di SMA Negeri 3 Boyolali	50
D. Hambatan dan Keberhasilan Proses Pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Rupa di SMA Negeri 3 Boyolali	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
E. Simpulan	67
A. Implikasi	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Komik <i>Strip</i>	14
Gambar 2.2. Buku Komik <i>Doraemon</i> Karya Fujiko Fujio	14
Gambar 2.3. Novel Grafis Enjah	15
Gambar 2.4. Komik Kompilasi Re-On	16
Gambar 2.5. Komik <i>Online Line Webtoon</i>	16
Gambar 4.1. Peta Lokasi SMA Negeri 3 Boyolali	28
Gambar 4.2. Denah SMA Negeri 3 Boyolali	29
Gambar 4.3. SMA Negeri 3 Boyolali Tampak Depan	30
Gambar 4.4. Visi dan Misi SMA Negeri 3 Boyolali	31
Gambar 4.5. Guru Pembimbing SMA Negeri 3 Boyolali Memberi Arahan	34
Gambar 4.6. Adegan Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	35
Gambar 4.7. Peserta Didik Membuat Sketsa	36
Gambar 4.8. Adegan 1 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	37
Gambar 4.9. Adegan 2 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	37
Gambar 4.10. Adegan 3 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	37
Gambar 4.11. Adegan 4 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	38
Gambar 4.12. Adegan 5 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	38
Gambar 4.13. Adegan 6 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	38
Gambar 4.14. Adegan 7 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	39
Gambar 4.15. Adegan 8 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	39
Gambar 4.16. Adegan 9 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	39
Gambar 4.17. Adegan 10 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	40
Gambar 4.18. Adegan 11 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	40
Gambar 4.19. Adegan 12 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	40
Gambar 4.20. Adegan 13 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	41
Gambar 4.21. Adegan 14 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	41

Gambar 4.22. Adegan 15 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	41
Gambar 4.23. Adegan 16 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	42
Gambar 4.24. Adegan 17 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	42
Gambar 4.25. Adegan 18 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	42
Gambar 4.26. Adegan 19 Animasi Pendek <i>Truth Behind Internet Dating</i>	43
Gambar 4.27. <i>Draft</i> yang dibuat Peserta Ekstrakurikuler Seni Rupa	43
Gambar 4.28. Bapak Subandiyo Menunjukkan Contoh Komik <i>Strip</i>	45
Gambar 4.29. Guru Pembimbing Ekstrakurikuler Seni Rupa SMA Negeri 3 Boyolali Sedang Memberi Arahan	45
Gambar 4.30. Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 3 Boyolali Menyaksikan Tutorial Membuat Komik.....	46
Gambar 4.31. Peserta Didik Membuat Sketsa Komik	47
Gambar 4.32. Peserta Didik Menggambar Komik	49
Gambar 4.33. Proses <i>Finishing</i> Menggunakan <i>Drawing Pen</i> dan Tinta Bak	50
Gambar 4.34. Komik Karya Dwi Susanto	51
Gambar 4.35. Komik Karya Miftah Khoirunisa	52
Gambar 4.36. Komik Karya Kurnia Indah.....	54
Gambar 4.37. Komik Karya Yassar Endrawan.....	55
Gambar 4.38. Komik Karya Nur Fauzil Mufiddah	56
Gambar 4.39. Komik Karya Restu Prayogo	57
Gambar 4.40. Komik Karya Rival Fauzi	59
Gambar 4.41. Komik Karya Rizky Pramono	60
Gambar 4.42. Komik Karya Enrico Yudha.....	61
Gambar 4.43. Komik Karya Millenio Nagata.....	63
Gambar 4.44. Komik Karya Reynaldi	63

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Berfikir	21

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Daftar Siswa Ekstrakurikuler Seni Rupa SMA Negeri 3 Boyolali ...	32